

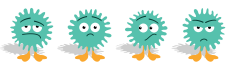
2년 연속
서비스고객만족대상

2년 연속
소비가 뽑은
서비스고객만족
大賞



도형·측정 중심의

몰입식 **창의사고력** 활동 수학
 다양한 교구를 활용하여
 단계별로 수학 개념을
 확장시키는 프로그램



조아낸에듀

“ 조이&에듀는 미래의 꿈나무인 대한민국 아이들의 창의성 교육을 위하여 태어났습니다. ”



조이&에듀의 비전은?

첫째, 즐겁고 재미있는 교육 서비스로 행복한 교육 문화를 형성하고,

둘째, 10년 안에 대한민국 모든 아이들이 창의수학 교육을 받을 수 있는 ‘창의수학 교육의 대중화’를 꿈꿉니다.



조이&에듀의 핵심가치는?

창의성, 열정, 나눔, 즐거움입니다.



조이&에듀의 교육철학은?

알이 부화하여 병아리가 알에서 나오기 위해서는 새끼와 어미 닭이 안팎에서 서로 쪼아야 한다는 뜻으로, 가장 이상적인 사제시간을 비유하거나, 서로 합심하여 일이 잘 이루어지는 것을 비유하는 말입니다.

병아리가 알에서 나오기 위하여 알 껍질 안에서 쪽쪽 빠는 것을 “줄”이라 하고, 이 소리를 듣고 어미 닭이 알 바깥에서 쪼는 것을 “탁”이라 합니다.

병아리와 어미 닭은 선생님과 학생으로 비유할 수 있습니다. 안과 밖에서 쪼는 행위는 상호작용하며 동시에 일어나야 하는데, 선생님이 가르쳐 주는 것도 이와 같습니다. 학생은 끊임 없이 배우려고 노력하고 선생님은 지속적으로 관찰하며 적절한 시기에 가르침을 전수하여야 합니다. 이 시점이 일치해야 진정한 가르침과 배움이 일어날 수 있습니다.



줄탁동시
[啐啄同時]



조이&에듀 사업분야



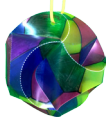
수학 체험활동 프로그램

MATH MAGIC



수학 체험 교구를 직접 들고, 오리고, 붙이면서 마법처럼 탄생하는 재미있는 수학 수업입니다. 다양하고 재미있는 체험 탐구 활동으로 아이들의 수학에 대한 흥미도를 높여줍니다.

수학으로 꾸미는 디자인 1
보로노이 다이어그램볼



보로노이의 수학적 개념을 재미있는 스토리로 익히고 불규칙한 도형을 그려보고 꾸미는 창의 활동에서 원리를 익히고 실제로 그려보는 활동으로 확장합니다.

꿈을 담은
스트링아트 드림캐처



직선들이 모여서 곡선이 되는 규칙을 이해하고, 여기에 꿈을 담은 나만의 드림캐처를 만들어 봅니다.

건축 속 수학 이야기
지오데식 돔



재미있는 스토리가 있는 삼각형 모양의 지오데식 돔을 튼튼하고, 경제적으로 만들어 보세요.

아이큐 퍼즐램프
다면체 만들기



마름모 형태의 모듈을 가지고 여러 가지 다면체를 담은 멋진 램프를 만들어 보세요.

아이큐퍼즐 램프
도넛 만들기



마름모 형태의 모듈을 가지고 도넛 모양의 멋진 장식물을 만들어 보세요.

프랙탈 활동
시어핀스키



시어핀스키 삼각형이 그려진 사면체 전개도를 꾸미고 활용하여 나만의 예쁜 별을 만들 수 있습니다.

피에트 하인의
소마큐브 만들기



피에트 하인의 평면분할원리가 돋보이는 480여 가지의 마법 같은 소마큐브를 만들어 보는 활동입니다.

수학으로 꾸미는 디자인 2
테셀고리 만들기



테셀레이션의 원리도 익히고, 작고 귀여운 열쇠고리를 직접 만들어 보세요.

참여 대상 및 소요 시간 대상 : 초·중·고 단체(학교 및 동아리) / 소요시간 : 40~50분
문의 전화 : 02-6082-0909 / 이메일 : joyedu_smile@naver.com

챌린지
Challenge

수학을 잘하는 방법 사고력 수학 챌린지 시리즈

챌린지는 에서 발행하는 단행본 브랜드입니다.

교과서가 사랑한
수학교구 시리즈



생각을 뛰어넘는
사고력수학 시리즈



21C는 창의융합 인재의 시대

문화 속의 창의융합 발현 사례



〈Le chateau des Pyrenees〉
르네 마그리트 作 (1959)
Photo © The Israel Museum, Jerusalem

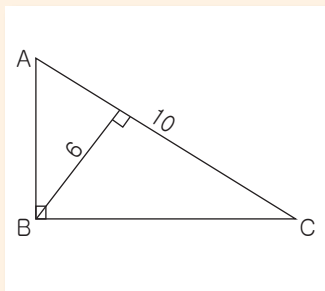


〈천공의 성 라퓨타〉
미야자키 하야오 作
© 1986 Nibariki - G

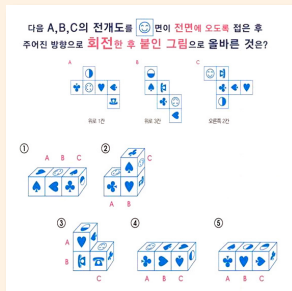


〈아바타〉
제임스 카메론 作 (2010)

창의융합형 인재를 원하는 사회



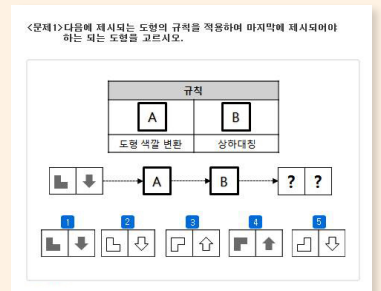
〈해외기업 M사 입사 문제〉



〈H 그룹 입사 문제〉



〈P사 인적성 문제〉



교육 정책의 변화

★ 1월 11일(수) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.

보도자료
2012. 1. 10 (목)

한국교육과정평가원
교육과학기술부
Ministry of Education, Science and Technology

홍보담당관실 ☎ 2100-6580

☎ 02-2100-6628, 수학교육정책팀 팀장 권기석, 교육연구관 장미숙
☎ 02-2174-6628, 한국과학창의재단 교육과정개발실, 김동원 박사

『생각하는 힘을 키우는 수학』, 『일게 이해하고 재미있게 배우는 수학』, 『다들 어려워하는 수학』의 구원을 위한 『수학교육 선진화 방안』 발표

◆ 생각하는 힘을 키우는 수학
① 기본 개념·원리의 충실한 이해를 위한 다양한 교수학습 지원
② 2009 개정 교육과정에 부합하는 방향으로 평가 내실화

◆ 일게 이해하고 재미있게 배우는 수학
① 쉽고 재미있게 배우는 수학 교과서 제작
② 체험·탐구 활동이 가능한 선진형 수학교육 구획 (12년 12개교 구획)

◆ 다들 어려워하는 수학
① 취약계층 수학적자 격수
② 수학 풀리니 개설 (수학 성취, 직능, 학습법, 진로 상담)
③ 수학 대중화 및 교육기부 추진 (학부모 수학교육 확대, 12년 수학교육의 해 선포)

□ 교육과학기술부(장관 이주호, 이하 '교과부')는 현재의 입시 대비 변별력 확보를 위한 수학교육을 미래 대비 사교육의 창의력을 키우는 수학교육으로 개선하고, 수학에 대한 흥미와 긍정적인 인식을 높이기 위한 『수학교육 선진화 방안』을 발표하였다.

수학교육 선진화 방안
보도자료 중, 2012. 1. 10

III 제2차 수학교육 종합 계획의 기본 방향

비전	창의적 융합 인재 양성을 위한 수학교육	
목표	<input type="checkbox"/> 수학 기반의 핵심역량 함양 <input type="checkbox"/> 수학의 가치와 유용성 인식 확산 <input type="checkbox"/> 선진 수학교육 기반 조성	
주된 전략	주된 과제 및 주요내용	
I 수학교육 패러다임 변화 추진	1 배움을 즐기는 수학교육	<input type="checkbox"/> 쉽고 재미있는 수학교육 추진 <input type="checkbox"/> 현실 중심 수학교육 프로그램 개발
	2 생활·탐구 중심의 수학교육	<input type="checkbox"/> 진로 연계 수학교육 프로그램 개발 운영 <input type="checkbox"/> 기능형·가치 수학교육 프로그램 개발 운영 <input type="checkbox"/> 문화유산 교육 활용 지원
	3 학생 중심의 수학 역량 평가	<input type="checkbox"/> 과정 중심 수업 및 평가 지원 <input type="checkbox"/> 교과서 및 평가 내용·방법·도구 개발 지원
II 수요자 참여 중심 수학교육 거점 구축	4 학생의 수학교육 생활 경험 부여	<input type="checkbox"/> 학생 참여 프로그램 실시 <input type="checkbox"/> 학생 맞춤형 수학교육 프로그램 운영 <input type="checkbox"/> 민간·기업 연계한 전문 사교육 운영
	5 교과와 수학교육 연계 강화	<input type="checkbox"/> 교과와 연계한 실용 기회 제공 <input type="checkbox"/> 유능 수학교육 인력 확보 지원 <input type="checkbox"/> 교과와 연계한 수학교육 프로그램 개발
	6 국민과 함께하는 수학교육	<input type="checkbox"/> 학부모 및 성인 대상 수학교육 확대 <input type="checkbox"/> 수학교육인력 양성
III 명국가적 수학교육 거점 구축	7 수학교육 활성화 거점 마련	<input type="checkbox"/> 수학교육 거점 지정 운영 <input type="checkbox"/> 학교·지역·기업 연계 수학교육 확산
	8 수학교육 발전의 제도적 장치 마련	<input type="checkbox"/> 수학교육 발전을 위한 제도적 지원 <input type="checkbox"/> 수학교육 인력 지원
	9 수학교육 협력체계 구축	<input type="checkbox"/> 수학교육 지원위원회 설립 운영 <input type="checkbox"/> 시·도교육청·수학교육 거점과의 협조

제2차 수학교육 종합 계획 발표
보도자료 중, 2015. 3. 16

한국과학창의재단 공고 제2016-3호

수학문화관 조성 지원 사업 공고

한국과학창의재단은 제2차 수학교육 종합 계획(교과부, 153) 실무 주관 기관으로서, 2016 수학교육 정책 사업을 수행하고 있습니다. 이 중 수학문화관 조성 지원 사업을 추진할 사업기관을 공모하오니 많은 응모 바랍니다.

2016년 6월 8일
한국과학창의재단 이사장

1. 총 사업개요(세부내용 제외)로서 별첨

- 사업명: 수학문화관 조성 지원 사업
- 사업기간: 2016.7. ~ 2018.12.(3개년)
- 총 사업비: 15억원(국가 지원금 7.5억원)
- 선정규모: 총 2개 사업단(수도권 및 비수도권 각 1개)
* 응모 결과 및 추진 능력에 따라 심사위원회에서 조정할 수도 있음
- 응모자격: 지방자치단체 및 시·도교육청

본 사업은 3년 계속지원 사업으로서 매년 사업평가(보고서, 계획서 평가)와 정부 예산 확보 현황에 따라 차후년도 사업 지속여부 및 사업비율 결정하여 매년 할당

계정기간은 2, 3차년도에 해당하는 국비를 우선하여 제시하고 계정기간의 회당정액에 따라 2, 3차년도 예산규모 내에서 지원 예정

2. 2016년 사업 개요

- 사업기간: 2016.7. ~ 12(약 6개월)

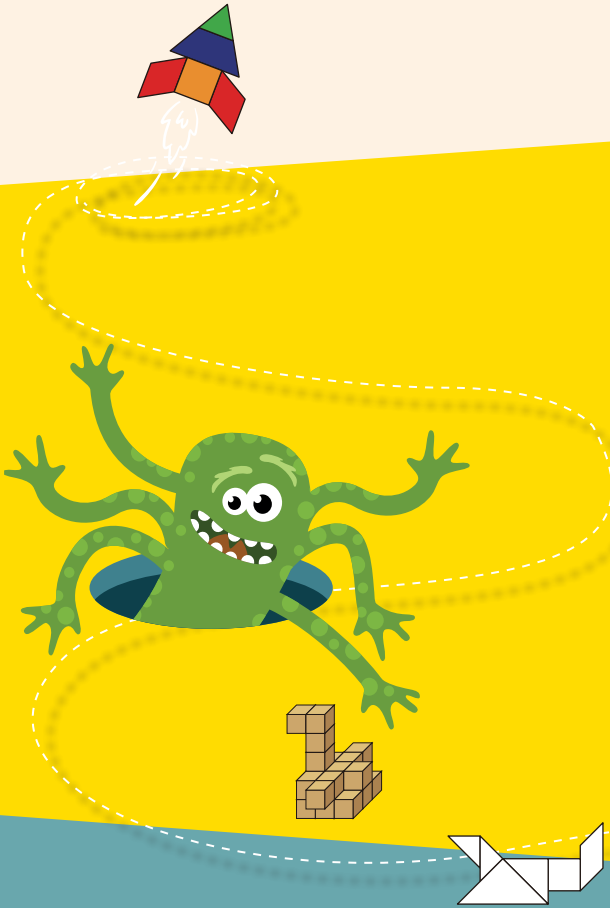
수학 문화관 조성 지원사업 공고문 중,
한국과학창의재단, 2016. 6. 3

몰입식 창의 사고력 프로그램?

다양한 교구를 활용하여 단계별로 수학 개념을 확장시키는 프로그램



왜 몬스터매스인가?



몬스터매스를 선택해야 하는 이유

나선형 교육과정을 통한 몰입식 프로그램

창의력의 원천은 경험입니다. 세분화된 단계별 학습으로 집중력과 몰입도를 키웁니다.

2015 개정 교과와 연계된 창의사고력 프로그램

몬스터매스는 개정 교과를 세밀히 분석하여 교구를 이용하여 활동할 수 있는 창의사고력 프로그램으로 개발하였습니다.

DIY형 체험 교구 활동 프로그램

교구를 스스로 만들어보는 활동을 통해 성취감을 느낄 수 있고, 깊이있는 교구탐색으로 사고력을 확장합니다.

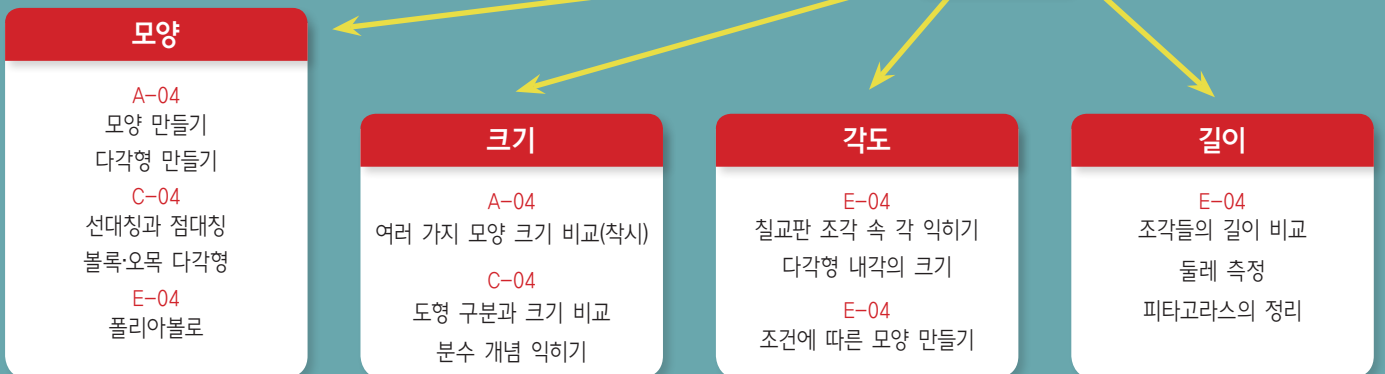
송실대학교 창의력수학교실 프로그램 제휴

송실대학교 수학과에서 운영하는 송실창의력수학 교육기업과 제휴하여 4학년 이상은 교과와 지면사고력이 강화된 프로그램을 만날 수 있습니다.



몬스터매스 MCE Map - 칠교판

MCE Map(Mathematics Concept Expansion Map,
: 수학 개념 확장 지도)



몰입식 L·M·A·S 시리즈

<p>구성</p> <p>5개 영역 학년별 12권 총 108권</p>	<p>대상</p> <p>5세 ~ 중1</p>	<p>주제</p> <p>각 권 4개의 주제 총 432개</p>
--	---------------------------------	---

유아 S·K·Y (5-초등)



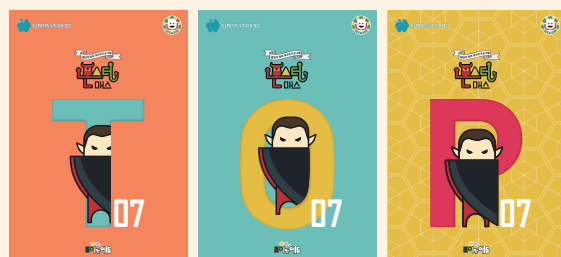
- 유아 몰입식 창의 사고력 프로그램
- 초등과정 연계 교구 수학 프로그램
- 재미있고 의미있는 활동 수학 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공

초등 A·C·E (초등1-4)



- 나선형 교육과정을 통한 몰입식 프로그램
- 2015 개정교과와 연계된 창의사고력 프로그램
- DIY형 체험 교구 활동 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공

초등 T·O·P (초등4-중1)



- 몰입식 수학적 사고력 훈련 프로그램
- 비판적 사고를 통한 창의성 향상 프로그램
- 교구를 통한 공간구조형성 및 논리사고 향상 프로그램
- 매월 교구 및 교재 1권 세트 제공
- 심화 교육을 통한 영재교육 프로그램

매월 제공되는 다양한 교구들 : 수학 체험 교구를 직접 만들고, 붙이면서 재미있는 수학 수업으로 아이들의 흥미를 높입니다.



2015 개정 교과과정에 맞춘 몰입식 창의 사고력 활동 수학

- 2015 개정 교과 과정에 맞추어 친숙하면서 새롭게 수학적 개념을 풀이하는 수학
- 사고력, 창의력, 공간지각능력, 문제해결력 등 점진적 사고의 확장을 배우는 수학

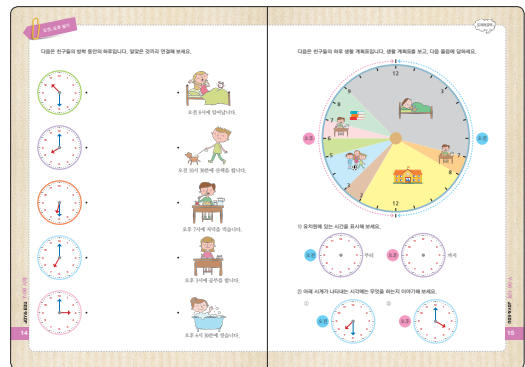
실제 교과 내 사용 예시

[교과서 예시]



[2-2] 4. 시각과 시간

[몬스터매스 교재 예시]

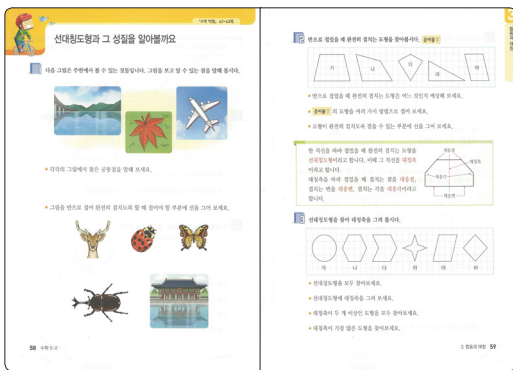


Y-06 시계

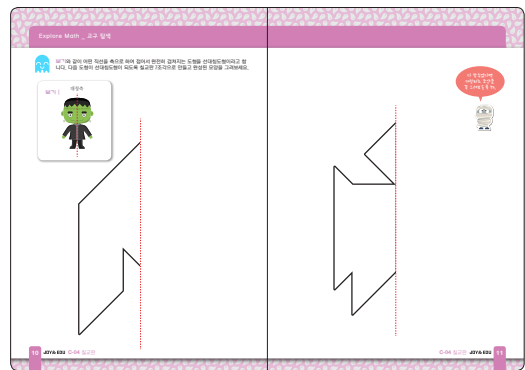
S-KY 과정

A-C-E 과정

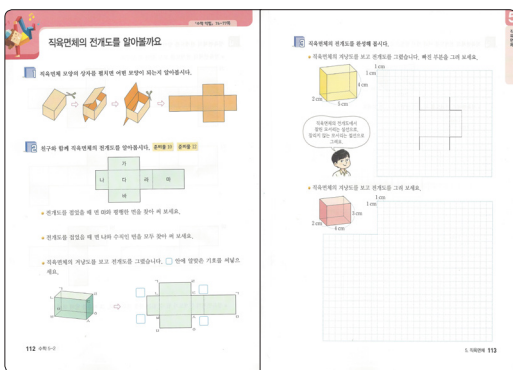
TOP 과정



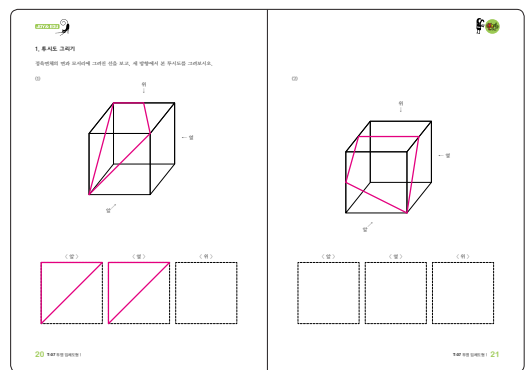
[5-2] 3. 합동과 대칭



C-04 칠교판



[5-2] 5. 직육면체



T-07 투명 입체도형



S-K-Y 커리 컬럼

※ 권장연령은 참고용이니, 아이 학습 상황에 맞게 변동 가능합니다.

권장연령	5세~6세		6세~7세		7세~초등1학년	
호	S		K		Y	
1	고리		스타큐브		몬스터 패밀리	
	패턴 · 측정		입체 활동		규칙성 및 논리	
2	원형 칼라칩		벌집 퍼즐		도마뱀 테셀레이션	
	수세기		평면 활동		규칙성	
3	큐브 몬		투명 지오보드		하트 퍼즐	
	입체 · 속성		평면 도형		평면 활동	
4	빌딩 블록		입체 도형		삼각 퍼즐	
	입체		입체 활동		평면 활동	
5	마름모 퍼즐		퀴즈네어 막대		퀴즈네어 막대	
	평면		도형 및 측정		도형 및 수 연산	
6	입체 칠교		몬스터 도미노		시계	
	평면 · 입체		규칙성 및 논리		측정	
7	길찾기퍼즐		칠교판		폴리퍼즐	
	위치와 방향		평면 활동		도형 활동	
8	3D 큐브		연결큐브		소마큐브	
	입체		입체 활동 및 규칙성		입체 활동	
9	속성 타일		색나무		패턴타일	
	자료와 가능성		입체 활동 및 규칙성		규칙성 및 논리	
10	벌집막대		패턴블록		건축 블록	
	수 · 측정		평면 활동 및 규칙성		입체 활동	
11	원형 탱그램		쉐입로직		하노이탑	
	평면 · 입체		규칙성 및 논리		규칙성	
12	입체 도미노		원형퍼즐		패턴큐브	
	논리 · 입체		도형 활동		규칙성 및 논리	



A·C·E 커리 컬럼

권장연령	초등 1~2학년		초등 2~3학년		초등 3~4학년	
호	A		C		E	
1	키즈큐브 입체 도형 및 측정		소마큐브 입체 도형 및 측정		소마큐브 입체 도형 및 측정	
2	패턴블록 평면 도형 / 확률과 통계		패턴블록 평면 도형 / 수·연산		패턴블록 평면 도형 및 측정	
3	연결큐브 규칙성		연결큐브 입체 도형 / 확률과 통계		연결큐브 입체 도형	
4	칠교판 평면 도형 및 측정		더블칠교판 평면 도형		더블칠교판 평면 도형 / 확률과 통계	
5	폴리오미노(테트리스 퍼즐) 도형 및 측정		폴리오미노(몬스터 벽돌) 도형 및 측정		폴리오미노(펜토미노 퍼즐) 도형 및 측정	
6	기하판 평면도형 및 측정		기하판 평면 도형 및 측정		기하판 평면 도형 및 측정	
7	도미노 수·연산 / 도형 / 규칙성		도미노 수·연산 / 규칙성		도미노 수·연산 / 규칙성	
8	칼라큐브 입체 도형 / 논리		칼라큐브 입체 도형 / 논리		칼라큐브 입체 도형 / 논리	
9	숫자칩 수·연산 / 논리		숫자칩 수·연산 / 논리		숫자칩 수·연산 / 논리	
10	전략게임 규칙성 / 논리		전략게임 규칙성 / 논리		전략게임 수연산 / 규칙성 / 논리	
11	스페이스 메이킹 규칙성 / 수·연산 / 입체 도형		스페이스 메이킹 수·연산 / 입체 도형		스페이스 메이킹 입체 도형 / 확률과 통계	
12	하트 탱그램 평면 도형		펜로즈 퍼즐 평면 도형 / 확률과 통계		피타고라스 퍼즐 평면 도형 / 기하	

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.



T·O·P 커리 컬럼



권장연령	초등 4~5학년	초등 5~6학년	초등 6~중1학년
호	T	O	P
1	디아블릭 큐브 / 좌표 알기 / 문제 해결	기하판 도형 탐구 / 놓아보기 / 착시 / 분석적 사고	종이접기 / 입체퍼즐 / 의자빼기
	입체 활동 / 확률과 통계	입체 활동 / 평면 활동	입체 활동 / 논리
2	입체 구성 / 연산기계 / 논리탐구	기하 구성 / 이쑤시개 기하	세팍타크로 공 / 두 점 연결하기 / 두점 연결
	입체 활동 / 수·연산	논리 활동	입체 활동 / 기하
3	펜토미노 / 만화경 만들기	칸 채우기 / 함수 기계 / 소마큐브	수평적 사고 / 헥사몬드
	평면 활동 / 규칙성	수·연산 / 입체 활동	논리 활동 / 문제 해결
4	숫자배 / 칠교판 / 무지개 구슬	전개도 / 놉큐브 / 도형의 분할	황금비 / 매듭 / 점판과 넓이 / 잘린 조각찾기
	수·연산 / 평면 활동	입체 활동 / 논리	규칙성 / 기하
5	암호 / 화살표퍼즐	협동 과제 / 다음에 오는 수는? / 문제 해결	펜토미노 / 도형의 재구성
	규칙성 / 문제 해결	규칙성 / 입체 활동	평면 활동
6	삼각형 나누기 / 사각형 나누기	헥사몬드 / 숫자 채우기 / 순서도	색벌레 / 자와 컴퍼스 / 아르키메데스 다면체
	입체 활동 / 논리 활동	수·연산 / 기하	평면 활동 / 입체 활동
7	저울 문제 / 투명 입체도형	다면체 / 논리탐구	등각육각형 / 논리탐구 / 보드게임 SET
	수·연산 / 입체 활동	평면 활동 / 논리	평면 활동
8	입체펜토 / 띠접기	놓아보기 2 / 창의력 퍼즐 / 도미노 / 도형의 변환	자료와 가능성 / 논리 활동 / 도미노 / 도형 관찰
	입체 활동 / 측정	평면 활동 / 수·연산	규칙성 / 입체 활동
9	무지개방 / 기하판 / 분포측정	도형수 / 거울 속 정다면체 / 입체 이야기	원판구성 / 담장 쌓기 / 문제해결
	통계 / 평면 활동	규칙성 / 입체 활동	규칙성 / 논리 활동
10	빛 반사 / 싹티우기 / 매듭	회전도형 / 디자인하기 / 색벌레	색타일
	평면 활동	규칙성 / 논리	자료와 가능성 / 규칙성
11	다면체 접기 / 논리퍼즐 / 숫자의 합	입체구성 / 종이접기 / 선과 면	꽃퍼즐 / 수막대 빌딩 / 하노이탑
	측정 / 논리 활동	입체 활동 / 논리	측정 / 기하
12	평면 채우기 / 다리 건너기 / 공의 개수	평면채우기 / 입체 그리기 / 매듭	수평적 사고 / 공간 도형
	규칙성 / 확률과 통계	규칙성 / 입체 활동	측정 / 논리 활동

* 상황에 따라 프로그램은 조정될 수 있습니다.

2015 개정 교과 과정 연계 MCE Map

Mathematics Concept Expansion Map : 수학 개념 확장 지도

	도형	수 연산	규칙성	측정	자료와 가능성
소마큐브	C-01 소마큐브로 모양 만들기 소마큐브로 위, 앞, 옆, 밑 소마큐브 지도 활용하여 모양 나타내기 E-01 쌓기나무로 소마큐브 만들기	E-01 소마큐브로 익히는 결별이 활동 소마큐브로 익히는 문제 해결	C-01 쌓기나무로 소마큐브 만들기	E-01 소마큐브로 만들고 그리기 소마큐브로 익히는 결별이 활동 소마큐브로 익히는 문제 해결	
패턴블록	C-02 패턴블록 문제 해결 E-01 패턴블록으로 배우는 도형의 이동 패턴블록을 활용한 평면 채우기	A-02 패턴블록으로 쉽게 배우는 수 활동 1, 2 C-02 패턴블록으로 배우는 분수 1, 2	C-02 패턴블록 문제 해결 E-02 테셀레이션 패턴블록을 활용한 평면 채우기	C-02 패턴블록 들레의 길이 패턴블록 문제 해결 E-02 패턴블록으로 배우는 측정 활동	A-02 패턴블록 활용
연결큐브	A-03 연결큐브로 익히는 도형 변환 활동 C-03 연결큐브로 익히는 도형 변환 연결큐브로 하는 퍼즐 활동 1, 2 연결큐브로 하는 위, 앞, 옆 활동	E-03 연결큐브로 익히는 문제 해결 활동 1, 2	A-03 연결큐브 익히기 활동 연결큐브로 익히는 논리 활동 1, 2 E-03 연결큐브로 익히는 문제 해결 활동 1 연결큐브로 익히는 규칙 활동	E-03 연결큐브로 익히는 문제 해결 활동 1	A-03 연결큐브로 익히는 논리 활동 1
질교판	A-04 질교판 이야기 질교판으로 배우는 사각형 질교판으로 오각형과 육각형 만들기 C-04 질교판으로 익히는 다각형 E-04 질교판으로 만드는 폴리야볼로 2	A-04 질교판으로 배우는 크기 비교 활동 C-04 질교판 이용하여 도형의 크기 이해하기 질교판으로 익히는 분수 활동	A-04 질교판으로 오각형과 육각형 만들기 질교판으로 만드는 폴리야볼로 1 C-04 질교판 이용하여 도형의 크기 이해하기 질교판으로 배우는 대칭 E-04 질교판 이용하여 넓이와 각도 이해하기 질교판으로 들레의 길이 측정하기	A-04 질교판으로 배우는 크기 비교 활동 C-04 질교판 이용하여 배우는 대칭 E-04 질교판 이용하여 넓이와 각도 이해하기 질교판으로 들레의 길이 측정하기	E-04 질교판으로 만드는 폴리야볼로 1
폴리오미노	A-05 테트리스 퍼즐 만들기 테트리스 평면 모양 만들기 1, 2 테트리스로 입체 모양 만들기 C-05 몬스터 벽돌 쌓기 1, 2 입체 모양 만들기 E-05 펜토미노 조각 맞추기 1, 2		A-05 테트리스 퍼즐 만들기 C-05 몬스터 벽돌 만들기 E-05 펜토미노 퍼즐 만들기		E-05 펜토미노 슬라이딩 퍼즐
기하판	A-06 기하판으로 재미있는 모양 만들기 기하판으로 도형의 이동 익히기 기하판을 활용한 도형 나누기 C-06 기하판으로 조건에 맞는 도형 만들기 기하판으로 여러 가지 도형 만들기		A-06 고무줄에 닿는 점과 안쪽 점 E-06 기하판으로 익히는 규칙 활동 픽의 정리	C-06 기하판으로 도형의 크기 구하기 E-06 기하판으로 익히는 각 이야기 픽의 정리	A-06 기하판을 활용한 도형 나누기 C-06 기하판으로 좌표 익히기
도미노	C-07 자리 찾기 E-07 자리 찾기 퍼즐 1, 2	A-07 도미노로 배우는 합과 차 지직푹푹 도미노 기차 놀이 방진 문제 C-07 도미노 울타리 방진 문제 E-07 덧셈 논리 퍼즐 마방진	A-07 색도미노로 재미있게 배우는 4색 정리 C-07 자리 찾기 E-07 자리 찾기 퍼즐 2		A-07 방진 문제 C-07 색도미노로 재미있게 배우는 4색 정리 E-07 자리 찾기 퍼즐 1, 2
칼라큐브	A-08 칼라큐브로 모양 만들고 개수 세기 칼라큐브로 만든 1, 2, 3큐브 활동 C-08 숨겨진 큐브와 닿는 면 개수 구하기 칼라큐브로 만든 위, 앞, 옆 활동 칼라큐브 빌딩 퍼즐 E-08 입체 도형 활동 1, 2, 3	A-08 칼라큐브로 모양 만들고 개수 세기 E-08 시소 블록 활동	A-08 칼라큐브로 익히는 팔린드롬 대칭 퍼즐 칼라큐브로 해결하는 논리 문제	A-08 칼라큐브로 익히는 팔린드롬 대칭 퍼즐 C-08 칼라큐브 빌딩 퍼즐	C-08 큐브 탈출 게임
숫자집	E-09 여러 가지 퍼즐 1	A-09 수 가르기 퍼즐 가쿠로 퍼즐 수 피라미드 퍼즐 C-09 수 연산 퍼즐 곰샘 가쿠로 퍼즐 숫자 미로 퍼즐 E-09 방진 활동 곰샘 퍼즐	A-09 수의 순서 익히기 C-09 수 잇기 퍼즐 E-09 여러 가지 퍼즐 1, 2		E-09 여러 가지 퍼즐 1, 2
전략게임	A-10 꽃 퍼즐 1, 2 C-10 꽃 퍼즐 1, 2 E-10 도형수 꽃 퍼즐 1, 2		C-10 전략 게임 재미있는 퍼즐 이야기 꽃 퍼즐 1, 2 E-10 도형수		A-10 넉출 고누와 호박 고누 문살 고누와 자동차 고누 꽃 퍼즐 1, 2 C-10 꽃 퍼즐 1, 2 E-10 틱택토 꽃 퍼즐 1, 2
스페이스 메이킹	A-11 발대로 만드는 도형 1, 2 C-11 몬스터 땅 나누기 선을 따라 그릴 수 있는 도형 삼각형과 사각형으로 만든 도형 1, 2 E-11 선을 따라 그릴 수 있는 도형 정다면체 1, 2	A-11 디지털 숫자 활동	A-11 디지털 숫자 활동		A-11 가장 짧은 길 찾기 C-11 선을 따라 그릴 수 있는 도형 E-11 안붓그리기 선을 따라 그릴 수 있는 도형
수익퍼즐	A-12 스토리텔링으로 익히는 하트 탱그램 하트 탱그램으로 익히는 밀기, 뒤집기, 돌리기 하트 탱그램 2세트 활동 C-12 펜로즈 퍼즐의 구성 펜로즈 퍼즐로 만드는 여러 가지 별 E-12 피타고라스의 정리 증명 1, 2, 3	E-12 피타고라스의 정리 증명 2	A-12 하트 탱그램으로 익히는 밀기, 뒤집기, 돌리기 C-12 펜로즈 문양 만들기	A-12 하트 탱그램으로 익히는 크기 비교 활동 C-12 펜로즈 퍼즐로 익히는 도형의 닮음 E-12 피타고라스 정리를 이용한 문제해결	



아이들은 몬스터매스와 놀고,
몬스터매스는 아이들의 생각을 만듭니다.

Children play with Monstermath, and then
Monstermath shapes children's thinking.



발행 : 2021년 12월 9일
문의 : 02-6082-0909
팩스 : 02-6082-0908
주소 : 서울시 양천구 중앙로 32길 61(신정동)
403호 (신정동, 현대프라자)
쇼핑몰 : thecubemall.net
카 페 : Cafe.naver.com/joyedu
블로그 : Blog.naver.com/joymonster1

NAVER **DoU**m

조이앤에듀

